

Katharina Küstner  
**Identitätsentwürfe comiczeichnender Jugendlicher**



# Kontext Kunstpädagogik Band 41

herausgegeben von Johannes Kirschenmann, Maria Peters und Frank Schulz

Katharina Küstner

# **Identitätsentwürfe comiczeichnender Jugendlicher**

kopaed (muenchen)  
[www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek** Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar

Mein herzlicher Dank gilt Prof. Dr. Dietrich Grünewald für die Förderung und Betreuung dieser Studie. Gleichmaßen danke ich Prof. Dr. Christine Heil für die Begleitung und Unterstützung der Untersuchung sowie meiner empirischen Interpretationsgruppe für die gemeinsame Arbeit. Mein großer Dank gilt den Jugendlichen dieses Projektes für die Erzählungen ihrer Lebensgeschichten und für ihre Comiczeichnungen. Meine Interpretationen in dieser Studie werden mitunter andere als ihre jeweiligen individuellen Deutungen sein. Das ist nach der Logik eines derartigen Rekonstruktionsverfahrens unumgänglich und dennoch hoffe ich, dass sie einen Zugang zu meinen Interpretationen finden. Die Titelgrafik ist eine Zeichnung von Charlotte Lehnert. Die Forschungsarbeit wurde vom Evangelischen Studienwerk Villigst gefördert und ihre Drucklegung mit Mitteln des Förderprogramms NaWi des Interdisziplinären Promotionszentrums der Universität Koblenz-Landau ermöglicht.

ISBN 978-3-86736-141-5

Druck: docupoint, Barleben

© kopaed 2015

Pfälzer-Wald-Str. 64, 81539 München

Fon: 089. 688 900 98 Fax: 089. 689 19 12

e-mail: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de) Internet: [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	9
1.1	Zugang zum Forschungsfeld	10
1.2	Forschungsstand	17
1.3	Fragestellungen der Studie	24
1.4	Aufbau der Arbeit	25
<b>2</b>	<b>Comic, Maske und Identität</b>	31
2.1	Der Comic – Das Prinzip Bildgeschichte	31
2.2	Comic und Maske	33
2.3	Maske und Identität	33
2.4	Identität und Interaktion	35
2.5	Identitätsentwürfe in der Adoleszenz	36
2.6	Relative Identität in biografischen Prozessen	37
2.7	Fazit	37
<b>3</b>	<b>Stilistische Optionen in der Jugendzeichnung</b>	39
3.1	Narrative Strukturen in der Kinder- und Jugendzeichnung	39
3.2	Neustrukturierungen der bildsprachlichen Kompetenz	40
3.3	Kommunikation mittels Karikierung, Ironie und medialer Aneignungen	40
3.4	Erzählen in Bildgeschichten	41
3.5	Fazit	42
<b>4</b>	<b>Stil und ästhetische Selbstpräsentation in der Jugendkultur</b>	43
4.1	Zugehörigkeit und Abgrenzung	43
4.2	Ästhetische Sphäre	44
4.3	Thematische Orientierung	46
4.4	Dimensionen des Stils	46
4.5	Szene und Stil	47
4.6	Bricolage	48
4.7	Homologie	50
4.8	Biografischer Bezug	50
4.9	Fazit	50

<b>5</b>	<b>Der methodische Zugang</b>	53
5.1	Das <i>Theoretical Sampling</i> nach der <i>Grounded Theory</i>	53
5.2	Die Erhebungsmethoden der Fälle	54
5.3	Die Auswertungsmethoden der Fälle	60
5.4	Der Prozess der Typenbildung	68
5.5	Experteninterviews	69
5.6	Die Auswertung der Gruppeninteraktion	70
5.7	Fazit	72
<b>6</b>	<b>Stilbildung und die Szene der jugendlichen Comiczeichner_innen</b>	73
6.1	Lebensstilaneignungen in biografischen Prozessen	73
6.2	Thematische Orientierung der Szene	75
6.3	Szeneverlauf	75
6.4	Manga und Comic	88
6.5	Spezialisierung und Expertise	89
6.6	Treffpunkte	90
6.7	Gegenwärtige Strukturen der Szene	96
6.8	Ökonomischer Kontext	105
6.9	Geschlechtsbezogene Orientierung	107
6.10	Konkurrenz	109
6.11	Organisationsstrukturen	109
6.12	Außenwirkung und Sichtbarkeit der Szene	109
6.13	Werteorientierungen innerhalb der Szene	110
6.14	Hedonistische ästhetische Orientierung	113
<b>7</b>	<b>Komplexe Bricolage- und Sampling-Strategien</b>	115
7.1	Bricolage: Die Zeichen in neuen Kontexten	116
7.2	Jugendsprache und Bricolage	118
7.3	Bricolage durch Verortung	118
7.4	Sampling jugendkultureller Stilisierungen	118
7.5	Sinn-Bricolage	120
7.6	Religiöser Synkretismus	120
7.7	Schneiden und Zusammensetzen	121
7.8	Bricolage kultureller Konzepte	122
7.9	Bricolage von Comic-Zeichenstilen und medialen Konzepten	123
7.10	Mediale Bricolage	124
7.11	Fazit	125

<b>8</b>	<b>Darstellung der Typisierung</b>	127
8.1	Typus I: Comiczeichnen als Kommunikation	127
8.2	Typus II: Comiczeichnen und künstlerischer Habitus	141
8.3	Typus III: Comiczeichnen als sekundäre Sozialisation: Fan-Art und die Aushandlung von Sexualität und Religion im Manga	168
8.4	Typus IV: Comiczeichnen, Professionalisierung und soziale Mobilität	187
<b>9</b>	<b>Darstellung der Theorie: Zur Logik und Struktur des Feldes</b>	207
9.1	Comic als Kommunikation	208
9.2	Comiczeichnen und künstlerischer Habitus	209
9.3	Comiczeichnen als sekundäre Sozialisation: Die Aushandlung von Sexualität und Religion im Manga	210
9.4	Comiczeichnen, Professionalisierung und Mobilität	211
9.5	Fazit	212
	<b>Literatur</b>	215
	<b>Anhang</b>	231
1	Transkriptionsregeln	231
2	Abbildungen	232
3	Abbildungsverzeichnis	239



## 1 Einleitung

Am Rand des Mathehefters oder in der Schülerzeitung sind Comiczeichnungen für Jugendliche eine gängige ästhetische Praxis. Comicwettbewerbe, Internetforen oder (Manga-) *Conventions*<sup>1</sup> sind die Orte, um eigene Zeichnungen zu inszenieren oder um darüber mit anderen Jugendlichen zu kommunizieren. Ein Zugang zu Jugendkulturen ist es, die Selbstinszenierungen und Präsentationspraktiken der Jugendlichen auf qualitativer Ebene in den Blick zu nehmen und zu untersuchen, »wo, wie und warum sich die symbolisch vermittelte kulturelle Sinnggebung« vollzieht (Liebsch 2012c, 104). Blickt man eingehender auf die Themen der Comics und die Interaktionen der Jugendlichen, so wird deutlich, dass das Comiczeichnen als zentrale Funktion eine besondere Relevanz für die Aushandlung adoleszenter Identitätswürfe besitzt.

n: beim comic find=ich siehste kannst dann immer noch son bissl mehr herausfindn wie wie wie der mensch eigentlich tickt (.) sprich je nachdem wie=er die figuren malt wie er die verhalten lässt und so

Interview mit dem Comiczeichner Nico, 18 Jahre<sup>2</sup>

Der Comic ist für die Jugendlichen eine Kunstform, in der eine experimentelle Identitätssuche stattfinden kann, die in ganz konkreten Interaktionen inszeniert wird (vgl. Scherr 2009, 127). In ihren fiktionalen narrativen Entwürfen und in der »Logik der Bilder« (Boehm 2000, 28) gestalten und variieren sie lebensweltliche Zusammenhänge. Im Comic kann einer identitären Suchbewegung mit der gezeichneten Bildgeschichte Ausdruck verliehen werden. Dabei zeugen die Arbeiten der Jugendlichen von einer Auseinandersetzung mit medialen oder fiktiven Vorbildern. Durch Zuspitzung, Karikierung oder

- 1 *Conventions* bilden für die jugendkulturelle Manga-und-Anime-Fanszene neben der Vernetzung im Internet die zentralen Treffpunkte der Szene. Ursprünglich gehen die *Conventions* auf die amerikanische *Star-Trek-* und *Science-Fiction-Szene* zurück; über die japanische Manga-und-Anime-Fanszene und mit der Ausstrahlung von Serien wie *Sailor Moon* kamen erste regelmäßig stattfindende *Conventions* zum Ende der 1990er Jahre nach Deutschland (Hitzler/Niederbacher 2010: 45). Zunächst begannen sie als regionale Treffen in Kultur- oder Freizeithäusern, inzwischen finden regelmäßig überregionale *Conventions* mit zehntausenden Besuchern, wie die *AnimagiC* in Bonn oder die *Connichi* in Kassel, statt. *Conventions* etablierten sich zudem auf den Buchmessen in Leipzig und Frankfurt oder dem Erlanger Comicsalon mit separaten Bereichen, Programmangeboten und Wettbewerben für Cosplayer\_innen und jugendliche Zeichner\_innen. Für die Zeichner\_innen gibt es auf den *Conventions Workshops*; an Tischen bieten die Mangazeichner\_innen Einträge in die Zeichenbücher, die so genannten *Con-Hons*, an oder verkaufen eigene Zeichnungen, Bildgeschichten und z. B. Buttons (ausf. Kap. 6.6.5).
- 2 Die Zitate und die Abbildungen der Comiczeichner\_innen entstanden im Rahmen dieser qualitativen Studie zu Identitätswürfen comiczeichnender Jugendlicher und werden im Text und in den Bildgeschichten anonymisiert dargestellt.

Ironisierung werden Figuren und Situationen charakterisiert und Identitätsentwürfe auch über die Gestaltung von Alteritäten entwickelt. Selbstpositionierungen werden in den Zeichnungen erprobt und in den Rollenentwürfen der Charaktere des Comics ausgehandelt (vgl. Grünewald 2010d). Die Szene der Comiczeichner\_innen wird dabei zur sekundären Sozialisationsinstanz für die Jugendlichen.

### 1.1 Zugang zum Forschungsfeld



Abb. 1: Comicposter der Gruppeninteraktion »Hairy Town«, 140 x 200 cm

Ausgangspunkt dieser Studie war ursprünglich mein Interesse an museumspädagogischen Konzepten zur Gegenwartskunst und evaluatorischen Aspekten. In einem solchen Workshop im Kunstmuseum stand insbesondere das Comiczeichnen im Mittelpunkt, und es kamen Jugendliche ins Museum, für die der Comic bevorzugte ästhetische Praxis war und die beim Comiczeichnen eigenen Regeln und Orientierungen folgten. In einer Gruppe

aus neun Förder- und Fachoberschüler\_innen zwischen 14 und 19 Jahren entstand das abgebildete Poster<sup>3</sup> nach Vorgabe der folgenden Themenstellung:

Die Stadt *Hairy Town*, eine haarige Stadt mit 47 Einwohnern und einer Bürgermeisterin Harald, soll gestaltet werden; die Stadt hat eine Sehenswürdigkeit, die gläserne Scherenfabrik. Zudem gibt es einige Fotoausschnitte, die als Collageelemente in das Plakat einzubauen sind. In dieser Aufgabe als »Ausgangsfragestellung« (Bohnsack 2000, 380) werden die Widersprüche deutlich, die es für die Comiczeichner\_innen zu vereinbaren gilt: Eine haarige Stadt hat eine Scherenfabrik zur Sehenswürdigkeit, die Geschlechtsidentität der Bürgermeisterin Harald ist nicht festgelegt, die 47 Bewohner unterscheiden sich offenbar von der Bürgermeisterin, die Collage-Bausteine, wie Stiefel mit weißen Schnürsenkeln oder ein Aquarium, sind neben den eigenen Zeichnungen in das Comicposter zu integrieren.

Auffallend war, dass diese Jugendlichen, anders als eine zweite Gruppe, die ebenfalls zu diesem Thema arbeitete, zunächst knapp eine Stunde lang über die Umsetzung der Aufgabe stritten, ehe sie zu einer Einigung kamen und mit dem Zeichnen begannen. In der Auswertung dieser selbstläufigen Gruppeninteraktion als kommunikativer Verständigung über den Herstellungsprozess zeigten sich die Orientierungen der Jugendlichen (vgl. Bohnsack u. a. 2007a, 89), und es wurden homologe Strukturen deutlich zwischen der Interaktion der Gruppe und den gezeichneten Interaktionen in dem Produkt, dem Comicposter der Jugendlichen. So wurde das Thema »Macht« auf drei Ebenen ausgehandelt: in der Interaktion zwischen den Jugendlichen, im expliziten Gespräch der Gruppe sowie auf der Bildebene in der Zeichnung.

w3: Naja, aber wie willst du das hinkriegen→

m4: Naja, der hat die Macht. Und spielt sie halt aus→

m6: Wieso hat der die Macht?

Gruppeninteraktion, 335–337

3 Im Anhang findet sich dieses Comicposter in vergrößerter Ansicht. Bei dem Poster handelt es sich um ein Einzelbild mit einer narrativen Struktur und nicht um einen Comic im eigentlichen Sinne. Es verweist als »ideelle Bildfolge« gedanklich auf ein – nicht sichtbares – Davor und Danach, aus dem die Betrachter eine Geschichte entwickeln können (Grünwald 2010b, 23). Es ist dennoch von der Bildgeschichte im eigentlichen Sinne zu unterscheiden, bei der mehrere Bilder in einer Folge stehen, wobei das Einzelbild jeweils einen prägnanten Moment der Geschichte darstellt, während durch die sequenzielle Lesart der aufeinanderfolgenden Panels bei den Betrachtern eine Bildgeschichte generiert wird. Die Leerstellen zwischen den einzelnen Ausschnitten aus der Geschichte werden von den Betrachtern schöpferisch ergänzt (Grünwald 2010b, 13). Die Jugendlichen fassen unter dem Comiczeichnen häufig beide Formen – das narrative Einzelbild und die Bildgeschichte.

Dieses Thema wird im Poster durch die Rolle des Fabrikbesitzers Mr. Burns, aber auch durch die um sich greifende und dennoch verschlossene Scherenfabrik oder die auf ihrem Weg nach vorn paradoxerweise immer kleiner werdenden Demonstrant\_innen aus Schlumpfhausen gestaltet. Es besteht sowohl in der Interaktion der Gruppe als auch im Poster eine Ambivalenz zwischen dem Bedrohlichen, das nicht ernsthaft bedrohen kann, weil es sofort wieder zurückgenommen wird, etwa, wenn die Scheren der Fabrik hinter Glas gesichert sind, und dem Guten, das das Böse nie erreicht. In der Gruppeninteraktion geraten die Jugendlichen stark aneinander, die Auseinandersetzung ist jedoch von einem hohen Maß an Konflikttoleranz getragen. Die beiden Jungen (m4 und m6) diskutieren, wer die Macht hat, und lassen den anderen Zeichner\_innen bei der Gestaltung dieses Posters wenig Raum. Sie zeichnen dann die technisch ausgefeilte Scherenfabrik bzw. den Fabrikbesitzer, während andere ein naiv-harmonisches Schlumpfhausen und die Demonstrant\_innen zeichnen. Wie ein Keil steht die leere Fläche zwischen Fabrikbesitzer und Scherenfabrik; doch deren Macht ist angefressen: Auf dem Kopf des Fabrikbesitzers und im Baum der Scherenfabrik tanzen Figuren aus Schlumpfhausen. Durch die von dem Jugendlichen m4, dem Zeichner des von der Bildperspektive her Mächtigsten dieses Posters, des Fabrikbesitzers, eingefügte Bodenlinie scheint die Fabrik nach hinten wegzukippen.

Diese Interaktion wurde für mich zum Ausgangspunkt der vorliegenden Studie. Mit dem Comiczeichnen als ästhetischer Praxis der Jugendlichen wenig vertraut, war ich irritiert, dass die Jugendlichen offenbar ihrer Interaktion innewohnende Strukturen in den Rollentwürfen auf der Ebene der Zeichnung aushandelten, dabei comicspezifische Stilelemente einsetzten und auf ein Repertoire an gemeinsam geteilten Formen und Versatzstücken für die Gestaltung dieses narrativen Einzelbildes zurückgriffen. Angesichts meiner Irritation zu dieser Gruppeninteraktion stellte ich mir zuerst die offene Frage, was hier eigentlich vorgeht (Goffman 2008 [1974], 16; vgl. auch Geertz in: Olson 1991, 248), und eröffnete mir einen ersten Zugang zum dem mir fremden Forschungsfeld des Comiczeichnens Jugendlicher. Diese Fremdheit machte es mir möglich, sukzessive das Forschungsfeld zu erschließen (Przyborski/Wohlrab-Sahr 2014, 40f.) und die Jugendlichen über Faszination und Beschäftigung mit dem Comic hinaus nach immanenten Zusammenhängen beim Comiczeichnen zu interviewen und zu untersuchen, welche Regeln dabei gelten und wie es für die Jugendlichen funktioniert.

Mit der Rekonstruktion dieser Gruppeninteraktion »Hairy Town« und ersten Interviews mit den Jugendlichen zum Comiczeichnen verdichtete sich die Frage nach den Identitätsentwürfen in den Bildgeschichten und der soziokulturellen Ebene des Comiczeichnens zur zentralen Forschungsfrage dieser Studie nach der biografischen Funktion des Comiczeichnens für die Jugendlichen (vgl. ausf. Kap. 1.3.3), so dass ich für die weitere Erhebung methodisch neben den Comiczeichnungen die Form des biografisch-narrativen Interviews wählte. Dieser zirkuläre Forschungsstil zwischen Erhebung, Auswertung, Theoretisierung und daraufhin neuerlicher Erhebung folgt der *Grounded Theory* (Glaser u. a. 1998 [1967]), in der es darum geht, durch derart suk-

zessive Vorgehen eine gegenstandsbezogene Theorie zum Forschungsfeld zu entwickeln und dabei das zu Beginn noch nicht feststehende *Sample* so lange zu erweitern, bis es zu einer theoretischen Sättigung führt (Strauss u. a. 1998, 21), d. h., dass mit weiteren Erhebungen keine strukturell neuen Erkenntnisse mehr erwachsen. Das Ziel ist dabei, aus den Fallstrukturen der einzelnen Fälle eine Typisierung zu entwickeln hinsichtlich der Forschungsfrage, was den Comic denn ausmacht, dass die Jugendlichen ihn im biografischen Verlauf als ästhetische Praxis und in den Interaktionen wählen (vgl. Kap. 1.3.3). Entlang der Fallstrukturen wurden für diese Typisierung Fälle ausgewählt, die exemplarisch für mehrere Fälle der Studie stehen und deren Fallstruktur die Eigenheiten und die Dimensionen des Forschungsfeldes verdeutlichen.

Die Jugendlichen waren mir gegenüber sehr offen und ließen sich gern auf die Interviewform und die Gespräche zu ihren Comiczeichnungen ein. Ausgehend von dem musealen Comiczeichenkurs stellte sich heraus, dass ein Zugang zu den Jugendlichen und ihrer ästhetischen Praxis ausgeweitet werden muss, so dass dann Interviews mit Comic-zeichnenden Freunden dieser Jugendlichen sowie über regionale Treffpunkte und *Conventions*, aber auch über die Eltern der Jugendlichen zustande kamen (vgl. Kap. 5.2.1).

Die beschriebene Gruppeninteraktion »Hairy Town« eröffnete auf drei Ebenen Fragestellungen zu dieser Studie: zur Praxis der Bricolage als Kern der jugendkulturellen Stilbildungsprozesse, zur Inszenierung von Rollen und Identitätswürfen auf der Ebene des Comics und zur Verortung des Comiczeichnens innerhalb der Jugendszene.

### 1.1.1 Die Praxis der Bricolage als Kern der Stilbildung

Edward mit den Scherenhänden, Teletubbies, Factory-Helden, Schlumpfhausen oder Mangafiguren sind Bestandteile der Figuren auf diesem Poster (Abb. 1). Die Jugendlichen mischen und rekontextualisieren hier Figuren, die sie anderen Comics oder medialen Narrativen entnommen haben. An mehreren Stellen werden mediale Übernahmen deutlich, oft dienen die Verweise den Jugendlichen als Erklärung, wie etwas gezeichnet werden sollte, und sie sind Teil des Verständigungsprozesses innerhalb der Gruppe.

Ein solcher Vergleich mit bereits existierenden Versatzstücken bildet dabei das Ende der längeren Beschreibung und Erklärung: Zunächst wird genau ausgeführt, wie die Zeichnung aussehen könnte, dann kommt es zur Zusammenfassung der Idee in Anlehnung an ein gemeinsam geteiltes Bild oder Konzept (»Wie bei Mr. Burns so, verstehste?« s. u.) und damit schließlich zur Einigung unter den Jungen, die dann noch elaboriert wird.

m4: Und zwar machen wir das so. Wir kucken im Schulterblick jetzt so von dem Chef von der Scherenfabrik. Wie der so aus dem Fenster so rauskuckt und der sieht dann die ganze Demonstration dort. Und dann ist da die übelste Festung, die Festung von dem und–

m6: Öh! In ner Scherenfabrik!

m4: Naja. Ich meine, das musste dir so vorstellen, das ist das Fenster so. Der kuckt so raus. Da haben wir schon mal links oben die Ecke, da müssen wir nicht so viele Details reinmalen. Also die Stadt jetzt, die muss dann nicht so-, weißte. Haste nur das Fenster und die Schulter und dann runter den Blick auf die Stadt. Wie bei Mr. Burns so, verstehste?

m6: Jajajajaja!

m4: @So stell ich mir den@ stell ich mir den vor. So wie bei:n Simpsons ungefähr. Ist halt übelst geil. Hat halt die Scheren und die Leute wollen die Scheren und bekommen sie nicht. (12)

Gruppeninteraktion, 164–176

Die Jungen greifen mit dem Aussehen auch das Konzept von Mr. Burns, dem Arbeitgeber und Eigentümer der Fabrik, auf, der in zugespitzter Weise das Klischee des rücksichtslosen Ausbeuters erfüllt und ständig auf Kosten der Angestellten und der Bewohner seiner Stadt weiteren Reichtum anhäufen will, wenngleich in diesem Poster ein paar Stadtbewohner die Autorität der Figur untergraben, indem sie ihm auf Kopf und Schultern herumspringen.

Derartige Rekontextualisierungen finden sich zu nahezu allen Elementen dieses Comicposters und werden von allen Jugendlichen gleichermaßen eingesetzt, auch wenn sie auf einer expliziten Ebene das Abkucken oder Kopieren negativ bewerten.

w3 (zu Besuchern): Ey, es wird nicht abgekuckt.

Besucher: (Das) (.) ist doch abgekuckt. Von den Schlümpfen, Alter. Voll. Was is'n das für'n Niveau?

w3 (zeigt auf w2): Das war ihre Idee, war ihre Idee.

Gruppeninteraktion, 810–813

Eine solche Bastelei und Neuordnung vorhandener Objekte und Konzepte ist die Praxis der Bricolage (Lévi-Strauss 1994 [1962]), mit der die Jugendlichen neue Bedeutungen ästhetisch inszenieren und kommunizieren, indem sie Zeichen und Codes aufnehmen, reorganisieren und in neuer Form zusammensetzen (Lévi-Strauss 1994 [1962], 29). Der Zusammenhang zwischen den Zeichen und ihrer Bedeutung wird aufgebrochen, ihre ursprünglichen normativen Bedeutungen werden derart verändert, dass neue Entwürfe entstehen. Mit einer solchen Aneignung wird der Gehalt von bereits Bestehendem in neuen Strukturen umgedeutet (Hebecker 2001, 51). Die Jugendlichen verfügen über ein

gemeinsam geteiltes Repertoire an Zeichen und Symbolen, das sie in den Interaktionen in der Bildgeschichte einsetzen. Bestehende Symbole, Zeichen und Konzepte werden für das Comic-Poster aufgegriffen und in diesem neuen Zusammenhang rekontextualisiert. Mit dieser Praxis der Bricolage (vgl. Kap. 4.6) als Form der Stilbildung innerhalb einer Jugendkultur werden durch die verschiedenen Versatzstücke neue jugendkulturelle Stilelemente gebildet (Clarke 1998, 376).

Es ergibt sich daraus die erste Forschungsfrage, wie sich die Praxis der Bricolage als Kern der jugendkulturellen Stilisierungsprozesse in den Comiczeichnungen gestaltet und auf welchen Bestand an Zeichen und Versatzstücken und aus welchen Bereichen die Jugendlichen in ihren Neuordnungen des Bestehenden in dieser Jugendkultur zurückgreifen. Es ist zu untersuchen, auf welchen Ebenen sich dabei die Praxis der Bricolage vollzieht.

### 1.1.2 Inszenierung von Rollen

Diese ästhetische Rekontextualisierung von Versatzstücken bildet den Kern des jugendkulturellen Selbstaudrucks (Hebdige 1998; Baacke 2007) und der Stilisierungen des Selbst (vgl. El-Nawab 2012, 21) über die Bildgeschichte. Es kommt – auch mittels Ironie und Übertreibung – zu einer ästhetischen Erprobung von Rollen in den Comiczeichnungen und zu einer jugendkulturellen Inszenierung des Stils (vgl. Kap. 4). Die Jugendlichen wählen dabei die Charaktere, die sie selbst entwerfen, erproben und inszenieren möchten, und entwickeln die verschiedenen Rollen im Comic. Wie bereits beschrieben, wird das Thema »Macht« in dem genannten Poster durch die Rolle des Mr. Burns, die Scherenfabrik oder die Demonstrant\_innen gestaltet. Auf spielerische Weise lassen sich so auf der ästhetischen Ebene des Comics Rollenerwartungen, -entwürfe und Selbstdarstellungen entwickeln, übersteigern und erproben (vgl. Vogelsang 2001, 286). Es wird mit den Comics ein Rahmen geschaffen, in dem die Identitätsentwürfe mit den Rollen der Comic-Charaktere gestaltet werden können. Die für Jugendliche in der Lebensphase zwischen Kindheit und Erwachsenenalter besonders bedeutsame Frage nach der Identität kann in den Entwürfen übersteigert oder alteriert und auch wieder abgelegt werden; soziale Erwartungen an die Charaktere werden ebenfalls erprobt und gestaltet. Zentrale Aufgabe einer solchen identitären Auseinandersetzung ist es dabei nicht, »eindeutige Selbstbilder zu erarbeiten, sondern« es geht »vielmehr um das Entwickeln der Fähigkeit, Handlungsoptionen anderer Personen antizipieren zu können« (Kirchner 2012, 6).

Daraus ergibt sich die für diese Studie grundlegende Frage, was den Comic für die Jugendlichen so attraktiv für derartige Auseinandersetzungen macht. Vor der Folie der biografischen Struktur und mit Blick auf die Identitätsentwürfe der Jugendlichen in ihren Comics geht es darum, zu rekonstruieren, welche spezifischen Charakteristika des Comics dazu führen, dass Jugendliche den Comic in ihrer ästhetischen Praxis und ihren Interaktionen wählen. Einen solchen Zugang eröffnet der individuelle Zugang zu den Zeichner\_innen und ihren Bildgeschichten über die biografisch-narrativen Interviews.

### 1.1.3 Die Jugendszene

An den Treffen, Vernetzungen und Interaktionen der Jugendlichen wird deutlich, dass es sich damit nicht nur um eine individuelle biografische Hinwendung handelt, sondern dass das Comiczeichnen zum Teil eines jugendkulturellen Stils ist. Der Stil der Comiczeichner\_innen ist gekennzeichnet durch die Inszenierungen in den Zeichnungen und virtuellen Präsentationen in Foren wie z. B. Animexx<sup>4</sup>; darüber hinaus auch durch Kleidung und Accessoires. Die Jugendlichen sind sowohl mit dem westlich geprägten Comic als auch mit Mangas und Animeserien aufgewachsen, kennen zumeist beiderlei Bildsprache und setzen sie nach der jeweiligen Präferenz ein, um ihre Bildgeschichten zu erzeugen. Die Inszenierung ist Ausdruck deutender Individuen, die sich damit individuell und kollektiv verorten, positionieren und sich mit Interaktionspartnern und in Interaktionssituationen koordinieren (Liebsch 2012c, 104). Es handelt sich um eine Jugendkultur, die ihren eigenen Regeln, Ritualen und Inszenierungen folgt und ganz eigene Interessen am Comic und am Comiczeichnen hat. Auch nutzen die Jugendlichen ein ausgeprägtes kulturelles Kapital, was die Zeichentechniken und Mittel, aber auch den Zugriff auf Charaktere und deren Biografien, sowie Bildtechniken und -formate betrifft (vgl. Roose u. a. 2010, 38). Die Jugendlichen stehen dabei innerhalb der Jugendszene im virtuellen Raum der Gemeinschaft im Internet und bei realen Treffen im Austausch zu ihren Zeichnungen und erhalten in der Interaktion innerhalb der Szene Rückmeldungen zu ihren Inszenierungen. Um das Comiczeichnen bildet sich ein Lebensstil mit eigenen Ritualen, Treffpunkten und szenespezifischen Interaktionsformen, wie Rollenspielen oder dem *Cosplay*<sup>5</sup>. Dabei richtet sich mein Erkenntnisinteresse darauf, wie sich diese Stilisierungsprozesse innerhalb der Jugendszene vollziehen und was die Szene charakterisiert. Es geht darum, wie gemeinsame Handlungsorientierungen innerhalb der Szene inszeniert werden und wie sich die Gemeinschaft nach außen abgrenzt. Dabei geht es auch um thematische Orientierungen und Wertvorstellungen innerhalb der Gemeinschaft.

Die Studie zielt also drittens darauf ab, das jugendkulturelle Phänomen des Comiczeichnens zu untersuchen. Denn um die eigene Bildsprache der Jugendlichen kunstpä-

4 Animexx ist ein Verein für die Freunde von Anime, Manga und japanischer Kultur, der als Online-Plattform ein Forum zum Austausch zu Mangas und Animes bietet (Animexx-Verein 2014). Das Forum umfasst mehr als 100.000 Mitglieder, die sich zu Manga und Anime als Fans austauschen, auf ihrem Profil Zeichnungen, wie Fan-Arts, Geschichten, wie Fan-Fiction, oder Fotografien von szenerelevanten Ereignissen, wie z. B. die selbstgeschneiderten Kostüme zu den Mangas und Animes (*Cosplays*, abgeleitet von dem Begriff *Costume Play*), hochladen können. Darüber hinaus informiert die Webseite über aktuelle Treffen und *Conventions* oder veranstaltet diese. Die Mitglieder bieten untereinander Zeichentutorials an, Wettbewerbe zu Bildgeschichten oder *Cosplays* werden ausgeschrieben und Rollenspiele veranstaltet. Auch können Spiele wie *Go* oder *Sudoku* gespielt und Zeichenmaterialien und japanorientierte Produkte erworben werden (Animexx-Verein 2014). Wöchentlich werden dabei mehr als 1.000 Fan-Arts und ebenfalls über 1.000 *Dojinshis* auf der Plattform hochgeladen (Animexx-Verein 2012).

5 Beim *Cosplay*, dem *Costume Play*, schneiden sich die Jugendlichen möglichst detailgetreu Kostüme nach Charakteren der Manga- und Animeserien und inszenieren diese Charaktere bei Treffen oder *Conventions* sowie zu *Cosplay*wettbewerben (vgl. Kap. 6.7.1).

dagogisch entdecken und entwickeln zu können, bedarf es der Kenntnis der zugrunde liegenden Fähigkeiten und Kompetenzen der Jugendlichen (Kirchner u. a. 2010, 10).

## 1.2 Forschungsstand

Insgesamt lässt sich feststellen, dass die Erforschung der ästhetischen Praxis Jugendlicher zunehmend in den Mittelpunkt des kunstpädagogischen Interesses rückt. Dabei stellen empirische Untersuchungen hinsichtlich der kommunikativen Funktion der Jugendzeichnung und insbesondere des Comics als narrativer Aussage als Voraussetzungen für die kunstdidaktische Arbeit bislang noch ein Forschungsdesiderat dar (vgl. Kirchner/Miller 2013, 343). Dennoch kann auf zahlreiche einzelne Beobachtungen, Analysen und Ergebnisse zum Comiczeichnen und den Comiczeichner\_innen zurückgegriffen werden, die einen Einblick in das Forschungsfeld ermöglichen. Der Schwerpunkt dieser Untersuchungen liegt dabei vor allem auf dem Manga und den damit verbundenen Praktiken.

### 1.2.1 Die Jugendzeichnung

Wenngleich narrative Bildgeschichten gern von Kindern gezeichnet werden (vgl. Levinstein 1918 [1905] und Kap. 3), sind die Zeichner\_innen erst im Jugendalter in der Lage, sich in den Codes und Zeichen des Comics auszudrücken (Peez 2011, 28). Darüber hinaus beherrschen sie erst dann eine ausreichende »Kontrolle der Hand, um die Merkmale der Comic-Figuren auch selber treffend zeichnerisch wiederzugeben« (Peez 2011, 28). Sie greifen im Jugendalter auf das detailgetreue Kopieren und Abzeichnen der Charaktere zurück (Peez 2011, 28), wobei sich die Adaptionen deutlich vom bisherigen Formenrepertoire der zweiten Schemaphase, d. h. der Zeichenphase der Acht- bis Zwölfjährigen, unterscheiden (Glas 2003, 139). Die Jugendlichen nutzen Ironisierung und Karikierung, um sich im Comic auszudrücken (Peez 2011, 28). Weiterhin sieht Peez Humor und Satire als wesentliche Kommunikationsanlässe für den Comic (Peez 2011, 28).

Die kommunikative Funktion des Bildhandelns stellt Penzel ins Zentrum seiner empirischen Analyse. Dabei werden von den Jugendlichen auch die stilistischen Mittel des Comics eingesetzt, u. a., aber nicht nur deshalb, weil sie auf ein Desinteresse bei Erwachsenen stoßen. Der Comic wird durch Überhöhungen und Karikierungen zu einem »Mittel der Interpretation von Wirklichkeit« (Penzel 2010, 149), das Bild zu einer »adressatengerecht vermittelten Selbstinszenierung« (Penzel 2010, 151).

Eine Studie aus Japan (Toku 2001) stellt generell den Verlust des Interesses der Jugendlichen an der freien, d. h. nicht didaktisch angeleiteten, Zeichnung nach dem Ende der Schemaphase fest. Sie sieht dafür sowohl interne Gründe, wie das Bewusstwerden der eigenen zeichnerischen Mängel, als auch externe, wie zunehmende Kritik durch die Kunstlehrer\_innen. Die Untersuchung konstatiert jedoch ein anhaltendes Interesse insbesondere der japanischen Jugendlichen am Mangazeichnen über die Schemaphase hinaus. Zeichenfertigkeiten werden dabei auch in der freien Jugendzeichnung im Comic

weiterentwickelt, die Jugendlichen kommunizieren mit Gleichaltrigen über ihre Bildgeschichten (Toku 2001, 12). Das Interesse am Comic wird dabei aus der Komplexität der behandelten Themen des Manga abgeleitet. Gleichzeitig weist Toku auf die Möglichkeit hin, mit dem Manga und durch die narrative Erzählung die eigene Identität zu suchen (Toku 2001, 17). Daraus ergibt sich die Frage, ob und inwieweit der Manga, und insbesondere das sequenzielle Erzählen, als Unterrichtsgegenstand im Kunstunterricht in Japan und anderen Ländern eingesetzt werden könnten. Damit geht die Befürchtung einher, dass die Jugendlichen durch eine solche Pädagogisierung der Populärkultur des Mangazeichnens im Kunstunterricht das Interesse am freien Zeichnen verlieren könnten (Toku 2001).

### 1.2.2 Manga und Jugendkultur

Dass es sich beim Comiczeichnen um eine Jugendkultur handelt, bei der das freie Zeichnen von Mangas und Mangacharakteren Teil der ästhetischen Praxis der Jugendlichen ist, macht auch Bittner deutlich (Bittner 2008, 14). Er stellt in seiner Analyse zum Thema »Malt, was ihr wollt!« vor allem das festgelegte Formenrepertoire in den Mittelpunkt und verweist auf Zeichenlehrgangsmaterialien, die die Jugendlichen untereinander austauschen und die zum Erlernen durch Nachzeichnen und Imitation anregen (Bittner 2008, 14). Des Weiteren sieht Bittner »Sexualität« als einen der thematischen Schwerpunkte der freien Jugendzeichnung (Bittner 2008, 13).

Die Jugendlichen grenzen sich mit den Comics von der Erwachsenenwelt ab (Bittner 2008, 14), Leserichtung und mangaspezifische Regeln, wie die *SD*-Figuren, die »super deformed«-Variationen der Charaktere, mit denen starke Emotionen ausgedrückt werden, machen es Außenstehenden schwer, sich in die Mangawelt hineinzufinden (Wiesner 2010, 28). Das Internet-Forum Animexx wird für die Zeichner\_innen zur Austauschplattform bezüglich der Bildgeschichten und dem *Cosplay* (Wiesner 2010, 29). Comic-Wettbewerbe zu den Messen und *Conventions* werden zu Zeichenanlässen für die Jugendlichen. *Conventions* bieten neben dem *Cosplay* und dem Comic auch andere Wettbewerbe, wie zu Musikvideos, Computerspielen oder Go-Wettbewerben (Wiesner 2010, 29). Nicht nur auf den Messen und *Conventions* versuchen die Jugendlichen in Eigenverlagen ihre selbst gezeichneten Mangas, sogenannte *Dojinshis*, zu veröffentlichen und zu verkaufen. Die Mangaszene ist dabei mädchendominiert, was Wiesner mit größerer Anpassungs- und Konzentrationsfähigkeit der Mädchen begründet. Es kommt unter den Jugendlichen zur Expertise hinsichtlich des Zeichnens und der japanorientierten Kultur, z. B. durch das Erlernen der japanischen Sprache (Wiesner 2010, 29).

Bei den *Conventions* der Manga-und-Animefanszene handelt es sich keineswegs um ein spezifisch deutsches Phänomen: Bereits in den 1990er Jahren gibt es neben den japanischen *Conventions* Fantreffen im gesamten asiatischen Raum sowie in den USA und in Westeuropa (Chen 2007, 16). Die Comiczeichner\_innen wollen dabei (1) gute Fan-

Art-Künstler\_innen und Zeichner\_innen werden, (2) ihre Phantasien und Vorstellungen in den Zeichnungen und *Cosplays* ausleben und (3) damit Teil der Gemeinschaft werden (Chen 2007, 16f.). Chen konstatiert die Verwendung von Manga- und Animevorlagen und -zeichen in der Fan-Art und sieht, dass Fan-Art aus psychologischer Perspektive eine therapeutische Funktion erfüllt und dass mit ihr Phantasien und unterdrückte Impulse ausgedrückt werden können. Zugleich hebt er hervor, dass es sich um eine Jugendkultur mit eigener ästhetischer Praxis handelt, die sich auf einen szenespezifischen Jargon, thematisch auf Mangas und Animes und auf die damit verbundenen Werte bezieht. Die Kommunikation sieht er dabei als in einem geschlossenen Zirkel innerhalb der Szene stattfindend und nicht nach außen hin offen an (Chen 2007, 21). Als Implikationen für die kunstpädagogische Arbeit schlussfolgert Chen, dass es wichtig sei, die Entscheidungen der Lernenden für Manga und Anime nachvollziehen zu können, um Vorurteile abzubauen und die zeichnerischen Fähigkeiten und inhaltlichen Themen der Jugendlichen in die kunstpädagogische Arbeit einbeziehen zu können (Chen 2007, 22).

Die Einführung des Privatfernsehens in den 1990er Jahren mit den Serien *Sailor Moon* und *Dragon Ball* sowie der Zusammenbruch des klassischen deutschen Comicmarktes in dieser Zeit führten zu einem Aufschwung in der deutschen Mangaindustrie, bei dem sich die drei Verlage Carlsen, Egmont Ehapa und Panini durchsetzten (Malone 2008, 23f.). Die Verlage konzentrierten sich zunehmend auf weibliche, zumeist jugendliche, Zeichnerinnen und den *Shojo*-Manga, d. h. den Manga für junge Mädchen (Malone 2008, 24). Ein wichtiges Subgenre ist dabei der *Yaoi*- oder *Shonen-Ai*-Manga, bei dem es um homoerotische Beziehungen zwischen Jungen geht. Sie entstanden aus der Fan-Art der *Dojinshi*-Zeichner\_innen, der freien Mangazeichner\_innen, die zu bestehenden Mangas eigene Zeichnungen oder gänzlich eigene Bildgeschichten entwickeln, und sind in erster Linie an junge Mädchen adressiert (Malone 2008, 25). Während die Verlage sich zunächst mit der Veröffentlichung homoerotischer Mangas zurückhielten, wurde das Animexx-Forum zu einer Plattform für den Austausch zu *Boy's Love* (Malone 2008, 31). Dabei können auf die Plattform nur Zeichnungen hochgeladen werden, in denen Sexualität zwischen Erwachsenen stattfindet, zum Bereich für erotische *Hentai*-Mangas haben darüber hinaus nur Erwachsene Zutritt (Malone 2008, 33). Verlage – wie Egmont, Carlsen, Tokyopop, aber auch kleinere Verlage, wie Schwarzer Turm oder Fireangels – nutzen das Forum, um neue Zeichner\_innen für ihre Publikationen zu entdecken (Malone 2008, 34). Umgekehrt wird demnach das Forum für die Jugendlichen zu einem Ort, an dem Professionalisierung als Mangazeichner\_in möglich werden kann (Malone 2008, 36). Das Animexx-Forum hat demnach nicht nur die Funktionen eines Treffpunkts, sondern hier werden auch Talente entdeckt oder Zeichner\_innen abgelehnt, und das Forum wird zum Vermittler zwischen diesen Seiten (Malone 2008, 36, vgl. Dolle-Weinkauff 2008a, 65).

Fischer gibt in einem Essay eine persönliche Innensicht auf das Phänomen Manga und Anime in Deutschland, in der er hervorhebt, dass Manga und Anime durch die Privatsender wie RTL in den 1990er Jahren in Deutschland so populär wurden. Er

verweist auf Verflechtungen der Mangas und Animes mit Video- und Kartenspielen, wie beispielsweise beim *Pokémon*. Er stellt einen engen Bezug zwischen dem Fantum in Bezug auf Mangas und Animes und dem Zeichnen her, belegt durch eine Online-Umfrage, der zufolge 53 % der Fans selbst auch Mangas zeichnen und darüber hinaus 17 % gern das Zeichnen versuchen würden (Sozioland.de 2008, 17). Weiterhin hebt Fischer hervor, dass Gewalt, Sexualität und Geschlecht als Themen im Manga freizügig gehandhabt werden. Die Darstellung von Sexualität und Geschlechtsteilen unterliegt strengen Regelungen, mit Geschlechterrollen wird jedoch frei experimentiert, indem Geschlechter sich ändern können und homosexuelle Freundschaften und Beziehungen oder *Crossdressing* eine zentrale Rolle spielen (Fischer 2008, 8). Auch konstatiert Fischer, dass der Manga den Eltern nur schwer verständlich ist und die Jugendlichen sich damit der elterlichen Kontrolle zu entziehen suchen (Fischer 2008, 11).

Ströter-Bender untersucht ein Rollenspiel zweier neunjähriger Mädchen zur Fernsehserie *Sailor Moon*. Sie verweist darauf, dass der Zeichenstil und die Farbgebung der Serie auf ein Interesse der Mädchen an der Darstellung von Kleidung, Frisuren und Schmuck, also einen »Prinzessinnenstil« treffen, was kunstpädagogisch noch wenig untersucht sei (Ströter-Bender 1999, 230).

Das Interesse der jungen Mädchen daran, selbst *Sailor Moon* und die dazugehörigen Charaktere zu zeichnen, liegt nach Ströter-Bender daran, dass die Manga-Figuren als »Projektionsgestalten« für die jugendlichen Zeichnerinnen fungieren, in denen sie sich selbst »widerspiegeln« und am Übergang in die Adoleszenz den Fragen nachgehen können: »Wer bin ich?«; »Wer und wie werde ich sein?« (Ströter-Bender 1999, 232f.). *Sailor Moon* wird damit Teil der ästhetischen Sozialisation der jungen Mädchen (Ströter-Bender 1999, 233).

Schüle verweist darauf, dass in Deutschland der Manga vor allem von Kindern und Jugendlichen gelesen wird. Weiterhin beschreibt sie das *Cosplay*, *Conventions* mit nationalen und internationalen *Cosplay*-Wettbewerben und das Gestalten von Puppen als zum Manga/Anime zugehörige Praxen. *Cosplayer\_innen* treffen sich zudem zu Fotoshootings und sind durch virtuelle Plattformen eng vernetzt (Schüle 2012).

In ihrer quantitativen Untersuchung zur Szene der Manga- und Animefans stellt Mertens Szenezugehörigkeiten und -strukturen der Fans dar. Sie geht darauf ein, dass die Szene Mitte der 1990er Jahre entstanden ist und es vor allem weibliche Szenegängerinnen gibt. Mehr als die Hälfte der Fans gibt an, selbst zu zeichnen oder zu malen, knapp die Hälfte schreibt Rollenspiele und Mangageschichten, ein Drittel hat bereits die Praxis des *Cosplays* probiert. Des Weiteren beschreibt Mertens Aufbau und finanzielle Hintergründe der *Conventions*, sie geht dabei auf große *Conventions*, wie die *Connichi* oder die Leipziger und Frankfurter Buchmessen, ebenso ein wie auf regionale *Conventions* und Treffen. Organisatoren werden interviewt und Kosten der *Conventions* im zeitlichen Verlauf beziffert. Außerdem werden die Erstellung von *Cosplays* und zugehörige Wettbewerbe erläutert. Auch anhand der Statistiken der Online-Plattform Animexx wird

deutlich, dass es sich um eine mädchendominierte Szene handelt (Mertens 2012a). Auf das Comiczeichnen geht Mertens vor allem in Bezug auf den Aspekt der Professionalisierung ein, indem sie Künstler\_innen interviewt, die als Mangafans zu zeichnen begannen und inzwischen vor allem durch Wettbewerbe von großen Verlagen entdeckt wurden und dort unter Vertrag stehen. Dabei wird deutlich, dass die jungen Zeichner\_innen nur im Ausnahmefall von ihren Zeichnungen leben können (Mertens 2012b, 81ff.). Sie beschreibt weiterhin, dass die *Dojinshi*-Zeichner\_innen ihre eigenen Bildgeschichten im Selbstverlag veröffentlichen und auf Messen und Conventions vertreiben (Mertens 2012b, 103). Außerdem geht sie auf die Schlüsselrolle des Senders RTL II bei der Entwicklung der Szene ein.

Ebenso geht Potkanski in ihrer Untersuchung zu einem Wiener Animexx-Zirkel auf die Rolle der *Conventions* und die virtuelle Vernetzung durch die Plattform Animexx.de ein. Sie arbeitet Toleranz und Akzeptanz als Werteorientierungen der Szene heraus, in der die älteren Szenegänger\_innen von den jüngeren bewundert werden und so eine »Elite« entsteht (Potkanski 2009, 72f.).

Decomain beschreibt in seinem Weblog die stetige Zunahme deutscher Mangas, die von den Zeichner\_innen auf den *Dojinshi*-Märkten der Buchmessen angeboten werden und denen der großen Manga-Verlage, wie Carlsen, EMA oder Tokyopop, zahlenmäßig mit 86 % Anteil der Titel überlegen sind. Mit reichlich 80 % überwiegen die weiblichen Zeichnerinnen bei den selbst verlegten *Dojinshi*-Mangas deutlich. Knapp die Hälfte der einzeln verlegten Bildgeschichten der *Dojinshi*-Autor\_innen drehen sich thematisch um das Thema der *Boys' Love*, der vorrangig für Mädchen geschriebenen homoerotischen Geschichten zwischen androgynen Jungen (Decomain 2014).

Dolle-Weinkauff sieht das hohe Interesse der Jugendlichen am Manga u. a. thematisch begründet. Im Manga werden in hohem Maße identitäre Konflikte, wie sie im Jugendalter gehäuft auftreten, wie »Ablösungskonflikte, Aufbegehren gegen die Erwachsenenwelt, Beziehungsängste« thematisiert (Dolle-Weinkauff 2008b, 221). Auch das Exotische und Fremde fasziniert dabei die Jugendlichen. Aber auch bekannte Stoffe, wie z. B. Grimms Märchen, werden im Manga für Mädchen, dem Shoyo-Manga, nicht nur in Japan, sondern auch in Deutschland neu inszeniert (Dolle-Weinkauff 2013; vgl. Typus III). Dabei überwiegen sowohl die weiblichen Leserinnen als auch die Zeichnerinnen gegenüber den männlichen Jugendlichen (Dolle-Weinkauff 2008b, 222).

### 1.2.3 Comiczeichnen als jugendkultureller Stil

Ferchhoff gibt einen Überblick aus kulturwissenschaftlicher Perspektive über Jugend und »jugendkulturelle Stile und Szenen im 21. Jahrhundert«, in dem die Comiczeichner\_innen jedoch nur indirekt im Zusammenhang mit der aus hochkultureller Erwachsenperspektive festgestellten angeblichen Sprachlosigkeit der Jugend Erwähnung finden: Einer solchen scheinbaren Vergröberung und dem angeblichen Verfall der Sprache im Comic und Graffiti stellt Ferchhoff differenzierte und kreative Sprachbildungen der Jugendspra-

che gegenüber, die weit über Versatzstücke und mediale Übernahmen hinausgehend zu jugendkulturellen Kommunikationsmitteln werden (Ferchhoff 2011, 380).

Liebsch kritisiert, dass die Beschreibung von Lebenswelten und Freizeitverhalten der Jugendlichen überwiegend unabhängig von der Erforschung biografischer Verläufe erfolgt (Liebsch 2012a, 236).

Das jugendkulturelle Bildhandeln in sozialen Netzwerken stellt nach Reißmann eine Erweiterung der jugendkulturellen Selbststilisierung dar (Reißmann 2014, 93). Mit dem eigenen Profilbild in sozialen Netzwerken können Entwürfe des Selbst erprobt und inszeniert werden; es kommt dabei zur Interaktion mit Gleichgesinnten (Reißmann 2014, 93). Die Bilder sind »als Anschauungsmaterial und Stilressourcen Ausgangspunkte für weitergehende Differenzierungen, Bricolagen und (Neu-)Aneignungen« (Reißmann 2014, 93). Dabei werden virtuelle Plattformen zu Aushandlungsorten für jugendkulturellen Selbstausdruck (Reißmann 2014, 95). Die Bilder werden dabei zum »Kristallisationspunkt jugendkultureller Vergemeinschaftung« (Reißmann 2014, 99).

#### 1.2.4 Fan-Aktivitäten

Zaremba untersucht das Phänomen der »Millionen von FanArt-Exponaten«, die neben dem Fan-Fiction und den Fanzines den bildnerischen Bereich des Fantums umfassen (Zaremba 2010a, 348). Sie stellt Normierungsprozesse durch die Fan-Art-Szene in den Manga- und Animeforen – wie Animexx oder deviantART – auf verschiedenen Ebenen fest; Zeichnungen werden in festgelegten Bereichen hochgeladen und von den anderen Mitgliedern des Forums kommentiert und bewertet, durch detaillierte Zeichentutorials wird das gestalterische Wissen untereinander weitergegeben. Kommentare sind dabei in erster Linie in konstruktiver Form erwünscht. Buntstiftzeichnungen stellen nach Zaremba den größten Anteil der Fan-Art dar, Zeichnungen werden auf verschiedene Weise digital bearbeitet oder zumindest für die Internetplattform digital aufbereitet. Wettbewerbe des Forums werden zum Anlass für Bildeinsendungen (Zaremba 2010b; Zaremba 2014, 118). Fan-Aktivitäten können dabei nicht nach dem Grad der Involviertheit der Fans beurteilt werden, da das Zeichnen und die zunehmende Perfektionierung prozessual angelegt sind (Zaremba 2010a, 354).

Zaremba vergleicht die drei Online-Portale Animexx, deviantART und MangaCarta als Plattformen, bei denen die Zeichner\_innen ihre Fan-Arts hochladen und präsentieren können, und analysiert die Zugangsvoraussetzungen der jeweiligen Foren (Zaremba 2014, 110f.). Die Tutorials der Fans zum Zeichnen von Fan-Art haben dabei eine didaktische und mimetische Funktion; richten sie sich vorrangig an erfahrene und versierte Fan-Art-Zeichner\_innen, so wohnt ihnen zugleich eine Distinktionsfunktion innerhalb der Szene inne. Wettbewerbe, die innerhalb der Foren von den Fans ausgeschrieben werden, haben eine »kompetitive[...], kollaborative[...] und expressive[...] Funktion[...]« (Zaremba 2014, 119).

Das Phänomen der Anerkennung durch die digitale Präsentation der eigenen Zeichnungen untersucht Cwielong (Cwielong 2014). Nach einer ersten Phase des Abzeichnens und Kopierens von Mangacharakteren erfahren die Jugendlichen häufig in ihrem realen Umfeld Missachtung für ihre Mangazeichnungen, die als kindisch und naiv abgetan werden, und suchen daraufhin den Austausch in virtuellen Foren, wo sie für ihre Zeichnungen Anerkennung, Wertschätzung und differenzierte Kritik erhalten (Cwielong 2014, 202f.). Kommentare im Internet werden zu einer Form der Wertschätzung innerhalb der Szene, sie beziehen sich in den meisten Fällen auf die zeichnerischen Leistungen, wie die im Manga verwendeten Stile, Techniken oder Proportionen (Cwielong 2014, 205). Mit zunehmender Szenezugehörigkeit nimmt dabei das Interesse an der Quantität der Kommentare ab, es wird der Austausch mit bekannten Zeichner\_innen gesucht, das Zeichnen steht im Mittelpunkt des Interesses (Cwielong 2014, 205).

### 1.2.5 Comiczeichnen und Kunstpädagogik

Zaremba sieht drei Interaktionspraktiken, die als Schnittstellen für die kunstpädagogische Arbeit genutzt werden können: (1) Die Jugendlichen sind mediale Experten in Bezug auf das Fantum sowie »expressive Symboliken und jugendkulturelle Visualisierungsformen« (Zaremba 2010b, 185) und können im Unterricht diese Expertise weitergeben. (2) Online-Tutorials, Kommentare und Wettbewerbe führen zu Normierungen zwischen den jugendlichen Fanzeichner\_innen. Diese Aushandlungsprozesse können in der kunstpädagogischen Arbeit aufgegriffen werden, indem Tutorials oder Wettbewerbsaufgaben in den Unterricht geholt und hier erläutert werden. Auch können aus solchen Prozessen heraus eigene Tutorials und Wettbewerbe entwickelt und generell Strategien der Gegenwartskunst zum Thema »Imitation« diskutiert werden (Zaremba 2010b, 186). (3) In den Kunstunterricht kann die positive Kultur des Kritikübens und Kommentierens hereingeholt werden, indem zu den Zeichnungen der Jugendlichen Kommentare nach Regeln der Fan-Art-Foren verfasst werden und so die gestalterischen Fähigkeiten des/der Einzelnen wertgeschätzt werden. Diese kommunikative Ebene gibt zugleich Gesprächsanlass zu Fan-Art, Kunst und »Jugendkunst« (Zaremba 2010b, 187).

In einer Untersuchung zu Fan-Arts im schulischen Unterricht einerseits und in einer freiwilligen Arbeitsgemeinschaft andererseits stellt Policarpo fest, dass die Jugendlichen Fan-Arts leichter entwickeln, wenn das Interesse an und der emotionale Bezug zu den medialen Vorgaben bereits von den Jugendlichen entwickelt wurde und vorausgesetzt werden kann, was im schulischen Unterricht nur bedingt der Fall ist (Policarpo 2013, 177).

Grünewalds Fallstudie allgemein zur ästhetischen Praxis der Jugendlichen zeigt, dass zahlreiche Adaptionen und mediale Übernahmen in den Zeichnungen und Produkten des freien jugendkulturellen Ausdrucks üblich sind, und sieht an dieser Stelle eine Aufgabe des Kunstunterrichts darin, dieses Interesse der Jugendlichen aufzugreifen, zu fördern

und zum Ansatzpunkt eines Austauschs mit den Jugendlichen zu Fragen der Qualität der Zeichnungen zu nehmen (Grünewald 2010a, 163).

Grünewald geht in seinen Analysen zum »Prinzip Bildgeschichte« (Grünewald 2014; Grünewald 2010b; Grünewald 2010d; ausf. Kap. 2.1) u. a. auf die Unterrichtsrelevanz der Bildgeschichte ein. So wird durch die Auseinandersetzung mit Comics im schulischen Kontext die Narrationskompetenz gefördert. In zahlreichen Fächern wird dabei der Comic zum Unterrichtsmittel (Grünewald 2010d, 11). Einer solchen Nutzung der Comics sollte als Aufgabe des Kunstunterrichts die generelle Förderung der Rezeptionskompetenz in Bezug auf den Comic und das Bilderzählen zugrunde liegen, die nicht nur auf marktkonforme Angebote begrenzt bleiben kann (Grünewald 2010d, 11). Darüber hinaus sollten im Kunstunterricht selbst Bildgeschichten hergestellt werden – eine Praxis, die im Grundschulalter auf die Begeisterung der Schüler\_innen trifft, in höherem Alter jedoch differenzierenderer Hilfestellungen bedarf. So können verschiedene Aspekte der Bildgeschichte durch gezielte Aufgabenstellungen herausgearbeitet und gefördert werden, so dass es nicht zu einer planlosen Auseinandersetzung mit der Bildgeschichte kommt (Grünewald 2010d, 11). Dabei können Impulse wie Fotos, Bildgeschichten, Kunstwerke und thematische Vorgaben einen Einstieg in die Bildgeschichte geben, Orte zu Anlässen für einen eigenen Comic werden oder Charaktere entwickelt und deren Körpersprache erprobt und erarbeitet werden (Grünewald 2010c, 14). Auch können biografische Spuren und die eigene Familiengeschichte in Bildgeschichten aufgegriffen werden (Zinn 2010; Hötzel 2010).

Gute Praxis in freien Kursen zum Comiczeichnen ist es zudem, den Jugendlichen ein Repertoire an comicspezifischen Zeichenstilen, -techniken und narrativen Strukturen und Interaktionsformen in der Bildgeschichte zur Verfügung zu stellen, so dass sie sich darin erproben und einen bevorzugten Stil entwickeln können (Adler/Meyer 2013).

### 1.3 Fragestellungen der Studie

Der Forschungsstand zeigt, dass zahlreiche Untersuchungen sich den verschiedenen Aspekten des Comiczeichnens und der jugendlichen Comiczeichner\_innen aus kulturwissenschaftlicher und kunstpädagogischer Perspektive widmen, eine empirische Untersuchung zum Feld der jugendlichen Comiczeichner\_innen bislang jedoch noch aussteht. Aus dem Erkenntnisinteresse der eingangs erörterten Gruppeninteraktion der Jugendlichen und dem beschriebenen Forschungsdesiderat ergeben sich deshalb drei Forschungsfragen, die die vorliegende Studie untersuchen soll:

Zunächst richtet sich dabei der Blick auf die Szene der Comiczeichner\_innen und fragt nach szenetypischen Inszenierungspraktiken und Stilisierungen.

1. Wie setzen die Jugendlichen Szene-spezifische Stilisierungen für die Interaktion und als Ausdruck gemeinsamer Handlungsorientierungen sowie zur Abgrenzung der Gemeinschaft nach außen ein?